دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على مظاهر القدرات الحركية والمعرفية للأطفال من 6-8 سنوات من وجهة نظر أولياء الامور

ا.د/ مايسة محمد ربيع عبدالرحمن

استاذ بقسم علوم الرياضة البدنية ، كلية علوم الرياضة والنشاط البدني، جامعة الأميرة نورة بنت عبدالرحمن،الرياض، المملكة العربية السعودية

mmabdelrahman@pnu.edu.sa

الطالبة / ساره محمد العتيبي
443002425@pnu.edu.sa

الطالبة / ساره خالد الشلهوب
443004893@pnu.edu.sa

الطالبة / ود احمد الزهراني
443004894@pnu.edu.sa

الطالبة / ترف فيصل القحطاني
443004847@pnu.edu.sa

الطالبة/ دانه محمد السهلي
443004875@pnu.edu.sa

الطالبة / رشا علي بن حجي
443004839@pnu.edu.sa

الطالبة / شهد حسين السبر
443004821@pnu.edu.sa

الطالبة / رنا علي البارقي
443004824@pnu.edu.sa

الطالبة/ هيله إبراهيم العبيدان
443004911@pnu.edu.sa

طالبات بقسم علوم الرياضة البدنية، كلية علوم الرياضة والنشاط البدني، جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن، الرياض ، المملكة العربية السعودية

الملخص:

يهدف هذا البحث إلى دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية القدرات الحركية والمعرفية لدى الأطفال في الفئة العمرية من 6 إلى 8 سنوات، وهي مرحلة حاسمة في تكوين المهارات الأساسية اللازمة للنمو المتكامل. استخدمت الدراسة المنهج الوصفي، حيث تم جمع البيانات من خلال تصميم استبانة وُزعت على (209) من أولياء الأمور للطلاب في المرحلة السنية من 6:8 سنوات ، وتم تحليلها إحصائيًا لقياس العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وتطور المهارات الحركية والمعرفية لدى الأطفال.أظهرت النتائج أن بعض أنواع الألعاب الإلكترونية، خصوصًا التعليمية والتفاعلية، تساهم بشكل إيجابي في تحسين التناسق الحركي، سرعة الاستجابة، والتركيز، إلى جانب دعم الوظائف المعرفية العليا كالتخطيط وحل المشكلات. في المقابل، كما كشفت الدراسة عن وجود علاقة ارتباطية واضحة بين القدرات الحركية والمعرفية، مما يؤكد أن تأثير الألعاب الإلكترونية لا يتحدد فقط بنوعها، بل أيضًا بمدة الاستخدام والرقابة الأسرية المصاحبة. وبناءً على هذه النتائج، توصي الدراسة بتوجيه استخدام الألعاب الإلكترونية نحو الأهداف التعليمية والتنموية، وضرورة إيجاد توازن صحي بين التفاعل الرقمي والنشاط البدني لضمان بيئة نمو شاملة وآمنة للأطفال.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، المهارات الحركية، القدرات المعرفية، الطفولة المبكرة.

Investigating the Impact of Electronic Games on Motor and Cognitive Development in Children Aged 6 to 8 Years

Dr .Maysa mohamad rabea abdelrrahman
Prof Department of Physical Sport Sciences, College of Sport Sciences and Physical activity, Princess Nourah bint Abdulrahman University Riyadh, Saudi Arabia.

mmabdelrahman@pnu.edu.sa

Student\ Sarah mohammed alotaibi 443002425@pnu.edu.sa	**Student\ Rasha ali benhjji** 443004839@pnu.edu.sa
Student\ Sarah khalid alshalhoub 443004893@pnu.edu.sa	**Student\ shahad hussain alsabr** 443004833@pnu.edu.sa
Student/Wed ahmed alzahrani 443004894@pnu.edu.sa	**Student/Rana ali albarqi** 443004824@pnu.edu.sa
Student\ Taraf faisal algahtani 443004847@pnu.edu.sa	**Student/Hailah ibrahim alobeidan** 443004911@pnu.edu.sa
Student/ Dana mohammed alsahli 443004875@pnu.edu.sa Students in Department of Physical Sport Sciences, College of Sport Sciences and Physical activity, Princess Nourah bint Abdulrahman University Riyadh, Saudi Arabia.	

Abstract:

This study aims to examine the impact of video games on the development of motor and cognitive abilities in children aged 6 to 8 years, a crucial stage in the formation of the basic skills necessary for integrated growth. The study used a descriptive approach, where data was collected through a questionnaire distributed to (209) parents of students aged 6 to 8 years. The questionnaire was then statistically analyzed to measure the relationship between the use of video games and the development of motor and cognitive skills in children. The results showed that some types of video games, especially educational and interactive ones, contribute positively to improving motor coordination, response speed, and concentration, in addition to supporting higher cognitive functions such as planning and problem solving. Conversely, The study also revealed a clear correlation between motor and cognitive abilities, confirming that the impact of video games is not only determined by their type, but also by the duration of use and accompanying family supervision. Based on these

findings, the study recommends directing the use of video games toward educational and developmental goals, and the need to strike a healthy balance between digital interaction and physical activity to ensure a comprehensive and safe growth environment for children.

Keywords:

Electronic games, motor skills, cognitive abilities, early childhood.

دراسة تأثير الألعاب الالكترونية على مظاهر القدرات الحركية والمعرفية للأطفال من 6-8 سنوات

مقدمة البحث

شهدت العقود الأخيرة تطورًا هائلًا في مجال التكنولوجيا الرقمية، مما أدى إلى انتشار واسع للألعاب الإلكترونية في مختلف الفئات العمرية، وخاصة بين الأطفال. يُعتبر اللعب نشاطًا أساسيًا في مرحلة الطفولة، حيث يساهم في تنمية المهارات الحركية، المعرفية، والاجتماعية. ومع ظهور الألعاب الإلكترونية، برزت تساؤلات علمية حول تأثيرها على الأطفال، سواء من ناحية تعزيز القدرات الذهنية والتنسيق الحركي، أو من حيث تأثيرها المحتمل على النشاط البدني والصحة النفسية(Granic , Lobel&Engels2014)

تُظهر بعض الدراسات أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تكون أداة تعليمية فعالة إذا ما تم توظيفها بشكل صحيح، حيث تساهم في تعزيز القدرة على التفكير النقدي، وتحفيز الإبداع، وتحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في سن مبكرة. وتشير الأبحاث إلى أن الألعاب الإلكترونية تجاوزت دورها التقليدي كوسيلة للترفيه، حيث باتت تُستخدم كأداة تعليمية قادرة على تحسين مهارات التفكير النقدي، سرعة الاستجابة، والتخطيط الاستراتيجي، إضافةً إلى دورها في تطوير المهارات الحركية،الدقيقة.(Green&Bavelier,2003)

كما أن بعض الألعاب المصممة بآليات تعتمد على حل المشكلات وتنفيذ المهام المعقدة يمكن أن تعزز مهارات اتخاذ القرار لدى الأطفال، وهو ما يُعتبر جزءًا أساسيًا في تنمية المهارات العقلية، وطبيعة هذا التأثير تعتمد على عوامل متعددة، مثل نوعية الألعاب، مدة اللعب، ومستوى التفاعل المطلوب(Swing,2024)

وتعد مرحلة الطفولة المبكرة، التي تتراوح أعمار الأطفال فيها بين 6 و8 سنوات، مرحلة حاسمة في بناء المهارات الأساسية، مثل التنسيق بين العين واليد، سرعة الاستجابة، والقدرة على حل المشكلات. في هذه المرحلة، يعتمد الأطفال بشكل أساسي على بيئتهم التفاعلية لاكتساب وتطوير هذه المهارات، سواء من خلال اللعب التقليدي أو الإلكتروني (Anderson & Dill, 2000).

من الناحية الحركية، تلعب الألعاب الإلكترونية دورًا مزدوجًا؛ فهناك ألعاب مصممة لتحفيز التفاعل الجسدي والتنسيق الحركي، مثل الألعاب القائمة على الواقع الافتراضي، والتي تتطلب من الطفل القيام بحركات جسدية نشطة تساعد في تحسين التوازن والقدرة الحركية الإجمالية (Granic, Lobel & Engels, 2014). أما من الناحية المعرفية، فقد أثبتت بعض الدراسات أن الألعاب التعليمية القائمة على التحديات الذهنية تعزز مهارات الذاكرة، التركيز، واتخاذ القرار، حيث إنها

تتطلب من الأطفال التفكير الاستراتيجي، التخطيط المسبق، والتكيف مع التغيرات المفاجئة في بيئة اللعب.(Swing et al., 2010)

أهمية البحث

في ظل الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وتأثيرها المحتمل على الأجيال القادمة. ومن خلال تحليل البيانات والدراسات السابقة، يمكن تقديم توصيات علمية موجهة لأولياء الأمور والمربين حول كيفية تحقيق توازن بين الفوائد والمخاطر المحتملة لهذه الألعاب.

كما يسهم البحث في توضيح دور الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الإدراكية والحركية للأطفال، مما يفتح المجال أمام تطوير المناهج التربوية والتعليمية لتتكيف مع التطورات التكنولوجية الحديثة وتستفيد منها بأفضل الطرق الممكنة .بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تساعد هذه الدراسة في توجيه مطوري الألعاب الإلكترونية نحو تصميم ألعاب أكثر توافقًا مع احتياجات الأطفال التنموية، بما يسهم في تعزيز دور الألعاب كأداة تعليمية ذات قيمة مضافة حقيقية.

مشكلة البحث:

في ظل التطور التكنولوجي السريع، أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءًا لا يتجزأ من حياة الأطفال، مما أثار العديد من التساؤلات حول تأثيرها على نموهم الحركي والمعرفي. فبينما يُنظر إلى بعض الألعاب على أنها تساهم في تحسين سرعة الاستجابة والانتباه، (السعيد، 2020)، تشير دراسات أخرى إلى إمكانية تأثيرها سلبًا على النشاط البدني والتفاعل الاجتماعي (عبد الحميد، 2021). وبالنظر إلى الفئة العمرية من 6 إلى 8 سنوات، والتي تشهد نمواً حركياً وإدراكياً متسارعاً، يبرز التساؤل حول مدى تأثير هذه الألعاب على تطوير القدرات الحركية مثل التوازن والتنسيق العضلي، وكذلك على المهارات المعرفية كالإدراك والانتباه وحل المشكلات. لذا، يسعى هذا البحث إلى دراسة وتحليل تأثير الألعاب الإلكترونية على الجوانب الحركية والمعرفية للأطفال في هذه المرحلة العمرية، بهدف تقديم فهم أعمق لهذا التأثير واقتراح سبل للاستفادة من هذه الألعاب بشكل إيجابي.

أهداف البحث:

يهدف البحث الى التعرف على:

1- تأثير الألعاب الالكترونية على مظاهر القدرات الحركية للأطفال من 6 – 8 سنوات

2- تأثير الألعاب الالكترونية على مظاهر القدرات المعرفية للأطفال من 6 – 8 سنوات

3- العلاقة بين القدرات الحركية والمعرفية للأطفال من 6 – 8 سنوات

تساؤلات البحث:

- هل تؤثر الألعاب الالكترونية على مظاهر القدرات الحركية للأطفال من 6 – 8 سنوات
- هل تؤثر الألعاب الالكترونية على مظاهر القدرات المعرفية للأطفال من 6 – 8 سنوات
- هل توجد علاقة ارتباطية بين القدرات الحركية والمعرفية للأطفال من 6 – 8 سنوات

مجالات البحث:

- المجال البشري: أولياء أمور الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 8-6 سنوات في المرحلة الابتدائية بمكتب تعليم طويق حي لبن.
- المجال المكاني: مدارس المرحلة الابتدائية في مكتب تعليم طويق حي لبن.
- المجال الزماني: 2025/2/18 – 19/2/2025.

الدراسات المرتبطة

الدراسات العربية

- أجرى الباحثون عبد الرحمن وأخرون(2023) دراسة بعنوان "تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين: التأثيرات الصحية والمعرفية والسلوكية" هدفت الدراسة إلى تحليل التأثيرات المتعددة للألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين، خاصة التأثيرات الصحية والمعرفية والسلوكية الناتجة عن الاستخدام المفرط لها. استخدم الباحثون المنهج الوصفي التحليلي، واستندوا إلى بيانات ميدانية من عينة ممثلة تضم فئات عمرية مختلفة، مع التركيز على الأطفال في مرحلة الطفولة المتوسطة (من 6 إلى 8 سنوات). كشفت النتائج عن معدلات مرتفعة من استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية القتالية والمغامرات، وارتبط هذا الاستخدام بمشكلات صحية مثل آلام الرقبة والظهر وضعف البصر، بالإضافة إلى تأثيرات معرفية وسلوكية مثل الإهمال والكسل وانخفاض التحصيل الدراسي. توصي الدراسة بضرورة تنظيم وقت استخدام الألعاب الإلكترونية للأطفال وتعزيز البدائل التعليمية والترفيهية الآمنة.

- أجرى الباحثان عبدالله ، و توفيق (2022) دراسة بعنوان "استخدام الألعاب الإلكترونية التفاعلية وتنمية المهارات البصرية والانتباه والذاكرة لدى الأطفال" بهدف استكشاف العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية التفاعلية وتنمية المهارات البصرية والانتباه والذاكرة لدى الأطفال. استخدم الباحثون المنهج التجريبي، وشملت العينة مجموعة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 6 و8 سنوات، وتم تعريضهم لألعاب إلكترونية محددة على أجهزة رقمية. أظهرت النتائج أن الألعاب التفاعلية ساهمت بشكل إيجابي في تطوير بعض المهارات المعرفية مثل الانتباه والتركيز، كما أشارت إلى أهمية الذاكرة العاملة كعنصر أساسي في التعلُّم والتفاعل. خلصت الدراسة إلى أن الاستخدام المنظّم للألعاب الإلكترونية التفاعلية قد يكون أداة تعليمية فعالة إذا ما وُظّفت بشكل تربوي مناسب.

- أجرى باترسون، أوي (2013) دراسة هدفت إلى استكشاف تأثير ألعاب الفيديو غير الحركة على الإدراك حيث تشير الأدلة السابقة إلى وجود علاقة سببية بين لعب ألعاب الحركة وتعزيز الإدراك، لكن فوائد ألعاب الفيديو الأخرى لم تكن محققة. استخدم الباحثون نموذجا تجريبيا المقارنة آثار أنواع مختلفة من الألعاب. تم اختيار 5 مجموعات (20) لكل مجموعة من المشاركين غير اللاعبين، الذين لم يسبق لهم اللعب بألعاب الفيديو شملت الألعاب الحركة، والذاكرة المكانية، ومباراة 3، والكائن الخفي، ومحاكاة الحياة. تم تقييم الأداء الإدراكي لدى المشاركين من خلال أربع مهام سلوكية قبل وبعد التدريب، والتي تضمنت مهمة وميض الانتباه، والذاكرة المكانية، والبحث المرئي، وذاكرة التصفية

المرئية، ومهمة امتداد لفظي معقدة. أظهرت النتائج أن لعب ألعاب الحركة حسن التحكم في الانتباه وتتبع الأشياء المتعددة. كما حسنت ألعاب Match-3- والكائنات المخفية الأداء في البحث المرئي، بالإضافة إلى تحسين ذاكرة العمل المكانية. تحسن أيضا الامتداد اللفظي المعقد بعد التدريب على ألعاب الحركة و Match-3. بناء على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن التحسينات الإدراكية لم تقتصر على تدريب ألعاب الحركة وحدها، بل أن الألعاب المختلفة تعزز جوانب مختلفة من الإدراك. تشير هذه النتائج إلى أن العديد من التحسينات المعرفية قد تعزى إلى الاستخدام المتكرر العمليات معرفية محددة أثناء اللعب. لذا، يوصى بمزيد من البحث في تأثيرات الألعاب المتنوعة على القدرات الإدراكية.

أجرى كامبيل، مارك (2024) دراسة هدفت إلى اكتشاف إذا كان اللاعبين المنتظمين يؤدون بشكل أفضل في المهام التي تقيس الوظائف الإدراكية مثل الانتباه والذاكرة. استخدم المنهج التجريبي حيث شملت الدراسة 88 شابا، نصفهم لعبوا بانتظام أكثر من سبع ساعات من الألعاب الفيديو القائمة على الحركة كل أسبوع، ومن ثم تم اختبار المشاركين بثلاث مهام القياس جوانب مختلفة من أدائهم الإدراكي اختبار وقت رد الفعل البسيط التقييم الوظيفة التنفيذية والذاكرة العاملة، ونشاط قائم على المتاهة لتقييم الذاكرة البصرية المكانية. ووجد الباحثون أن اللاعبين للألعاب الإلكترونية تمكنوا من إكمال المهمتين الاختباريتين ونشاط المتاهة أسرع بنسبة12.7 و 17.4% على التوالي من مجموعة غير اللاعبين، وأن اللاعبين المنتظمين يؤدون بشكل أفضل في المهام التي تقيس الوظائف الإدراكية مثل الانتباه والذاكرة توصي الدراسة بتطوير برامج تدريبية تعتمد على ألعاب الفيديو لتعزيز المهارات الإدراكية مثل الانتباه والذاكرة. ينصح أيضا بإجراء دراسات إضافية لفهم تأثير أنواع مختلفة من الألعاب على الوظائف الإدراكية.

إجراءات البحث:

منهج البحث:

استخدمت الباحثات المنهج الوصفيّ لمناسبته لطبيعة البحث

مجتمع البحث:

تم تحديد مجتمع البحث في أولياء أمور الطلاب في مرحلة الطفولة المبكرة (من سن 6 إلى 8 سنوات) من المدارس الأهلية التابعة لمكتب تعليم طويق بحي لبن، والتي بلغ عددها (10) مدارس. وقد تم استهداف (5) مدارس منها فقط لسهولة الوصول والتواصل مع أولياء الأمور، وبلغ عدد أفراد مجتمع البحث ضمن هذه المدارس (350) ولي أمر، وفقًا لبيانات مكتب التعليم.

عينة البحث:

تم اختيار عينة الدراسة بطريقة عشوائية من بين أولياء الأمور في المجتمع المحدد، بعد تطبيق معايير الاستبعاد كعُمر الأطفال أو النطاق الجغرافي، ليصل عدد أفراد العينة النهائية إلى (209) ولي أمر، وهو ما يمثل نسبة (59.7٪) تقريبًا من مجتمع البحث الفعلي. كما تم اختيار (20) ولي أمر إضافيين من داخل نفس المجتمع التعليمي ولكن من خارج العينة الأساسية، بهدف إجراء دراسة استطلاعية للتحقق من وضوح أدوات البحث وصلاحيتها. وقد جرت جميع إجراءات الدراسة خلال العام الدراسي 2025م.

الوسائل والادوات والاجهزة المستخدمة في البحث:

- استمارة استطلاع راي الخبراء (ملحق)
- أداة الدراسة استبانة (القدرات الحركية والمعرفية للأطفال)

وقد تم إعداد أداة الدراسة المتمثلة في الاستبيان بعد المرور بعدة مراحل منهجية بدأت بالاطلاع الموسّع على الأدبيات والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال وخاصة ما يتعلق بالمهارات الحركية والقدرات المعرفية في الفئة العمرية من 6 إلى 8 سنوات، شمل ذلك مراجعة مصادر علمية ومراجع متخصصة تناولت نمو الطفل واستخدام الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على الجوانب النفسية والحركية والمعرفية مما ساعد في تكوين تصور واضح للمجالات التي ينبغي التركيز عليها داخل الاستبانة، وبناءً على هذا الإطار النظري تم إعداد نسخة أولية من الاستبيان تتضمن عددًا من المحاور التي تُعبر عن الجوانب الأساسية للدراسة، وصيغت الأسئلة بلغة واضحة ومنهجية تهدف إلى تحقيق أهداف البحث بدقة. بعد ذلك، تم عرض النسخة الأولية من الاستبانة على خمسة من الخبراء المتخصصين في مجالات التربية البدنية، وعلم النفس التربوي، وتربية الطفولة، وذلك بهدف تقييم مدى ملاءمة العبارات ووضوحها وشمولها للمجالات المستهدفة . وقد قدّم الخبراء مجموعة من الملاحظات والتوصيات المهمة التي أخذت بعين الاعتبار، حيث أُجريت التعديلات اللازمة على الاستبانة بما يتوافق مع تلك الملاحظات لضمان صدق الأداة وثباتها، وتحقيق أكبر قدر من الدقة في جمع البيانات وتحليلها بما يخدم أهداف الدراسة.

متغيرات البحث:

المتغير المستقل:

- استخدام الألعاب الإلكترونية.

المتغيرات التابعة:

- القدرات الحركية :مثل التوازن، التناسق الحركي، سرعة الاستجابة الحركية.
- القدرات المعرفية :مثل التركيز، الذاكرة، سرعة معالجة المعلومات.

التجربة الاستطلاعية:

تم اجراء التجربة الاستطلاعية في يوم الأحد الموافق 2025/2/16م على عينة عددها (20) ولي امر من مجتمع البحث قبل الإجراء على العينة الأصلية، حيث تم تطبيق الاستبيان المعتمد بعد تعديل الخبراء على عينة التجربة الاستطلاعية.

أهداف التجربة الاستطلاعية:

- تقييم استبيان البحث من خلال وضوح ودقة الأسئلة لأولياء الأمور.
- تحديد المشكلات والعقبات المحتملة للكشف عن الأخطاء والصعوبات.
- جمع بيانات أولية لفهم الوقت المستغرق لإجراء الاستبيان وطريقة نشره.
- إجراء المعاملات العلمية للاستبانة .

من خلال التجربة الاستطلاعية تم التوصل الى أن:

- أسئلة الاستبيان كانت واضحة لدى أولياء الأمور ولم يتم التعرض الى أي صعوبات في فهم الأسئلة.

- لم يتم التعرض الى أي مشكلة او عقبة عند تعبئتهم للاستبيان، مما أدى الى اعتماد الأسئلة.

- كان الوقت المستغرق في تعبئة الاستبيان مناسب ولا يشكل عبئ على الفئة المستهدفة.

- إمكانية احتساب المعاملات العلمية للاختبارات، للتأكد من موثوقية أداة البحث.

المعاملات العلمية للاختبارات

تم إجراء المعاملات الإحصائية اللازمة للاختبارات المستخدمة في الدراسة، حيث تم التحقق من الصدق الذاتي، وحساب معامل الثبات لضمان الاتساق الداخلي، إضافة إلى استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، كما تم استخدام معامل الارتباط لتحليل العلاقات بين المتغيرات محل الدراسة.

اولاً: الصدق الذاتي:

للتأكد من مدى ملاءمة فقرات أداة الدراسة وقدرتها على قياس الأبعاد المستهدفة، تم حساب معامل الصدق الذاتي لكل فقرة.

ويُظهر الجدول التالي نتائج هذه المعاملات، والتي تعكس قوة الارتباط بين الفقرة والمجال الذي تنتمي إليه.

جدول (1)

معاملات الصدق الذاتي لفقرات الاستبان

#	العبارة	معامل الصدق الذاتي
1	تؤثر على تطور المهارات الحركية الدقيقة لدى الأطفال، مثل القدرة على تحريك الأصابع بمرونة	0.89
2	تساعد على تطوير التوافق بين العين واليد من خلال استخدام أذرع التحكم أو شاشات اللمس مع ما يراه على الشاشة	0.91
3	تساهم في تحسين السرعة في الأداء لدى الأطفال كتحريك الأصابع بسرعة	0.87
4	تساعد على القوة والتحمل العضلي خاصة في الألعاب الالكترونية التي تتطلب نشاط بدني	0.85
5	تساهم في تحسين التوازن الحركي لدى الأطفال من خلال	0.88

	العاب التفاعل الجسدي	
6	تطور من سرعة رد الفعل لدى الأطفال خلال الألعاب التي تتطلب استجابة سريعة	0.90
7	تساهم في تعزيز حصيلة الأطفال اللغوية وإكسابهم مفردات ومعلومات جديدة.	0.86
8	تساعد الأطفال على تحسين الذاكرة من خلال الألعاب التي تتطلب تذكر التعليمات أو المواقع أو أنماط معينة	0.87
9	تزيد من قدرة الأطفال على التفكير واتخاذ قرارات بناءً على المواقف المختلفة داخل اللعبة.	0.85
10	تزيد من قدرة الأطفال على التركيز والانتباه لمتابعة التفاصيل واتخاذ قرارات سريعة في اللعبة	0.89
11	تحسن سرعة استجابة الأطفال للمؤثرات الخارجية.	0.86
12	تحسن قدرة الطفل على إدراك الأشكال والمسافات والاتجاهات خلال الألعاب التي تتطلب التنقل في بيئات افتراضية ثلاثية الأبعاد	0.87
13	تشجع على الإبداع، من خلال الألعاب التي تتيح تصميم العوالم أو حل الألغاز بطرق غير تقليدية.	0.92
14	تجعل الأطفال يتفاعلون بشكل إيجابي مع بيئاتهم الواقعية	0.89
15	تعزز القدرة على التخيل والقدرة على تصميم شخصيات	0.90
16	تعزز حب الاستكشاف والمعرفة لدى الأطفال وزيادة القدرة على التعلم	0.85
17	تعزز العمل الجماعي والتواصل الفعال مما ينعكس إيجابياً على التحصيل الدراسي	0.86
18	تساعد الأطفال على التكيف مع المواقف الجديدة في الحياة الحقيقية	0.88

يتضح من الجدول (1) أن معاملات الصدق الذاتي تراوحت بين (0.86) و(0.92)، مما يدل على أن الأداة تتمتع بدرجة جيدة من الصدق الذاتي.

ثانيا: الثبات:

من أجل التحقق من استقرار الأداة وتكرار نتائجها في حال إعادة تطبيقها، تم احتساب معاملات الثبات للفقرات باستخدام طريقة الاتساق الداخلي. ويعرض الجدول التالي مدى ثبات الأداة عبر فقراتها المختلفة.

جدول (2)

معاملات الثبات لفقرات الاستبانة

#	العبارة	معامل الثبات
1	تؤثر على تطور المهارات الحركية الدقيقة لدى الأطفال، مثل القدرة على تحريك الأصابع بمرونة	0.81
2	تساعد على تطوير التوافق بين العين واليد من خلال استخدام أذرع التحكم أو شاشات اللمس مع ما يراه على الشاشة	0.84
3	تساهم في تحسين السرعة في الأداء لدى الأطفال كتحريك الأصابع بسرعة	0.79
4	تساعد على القوة والتحمل العضلي خاصة في الألعاب الالكترونية التي تتطلب نشاط بدني	0.77
5	تساهم في تحسين التوازن الحركي لدى الأطفال من خلال العاب التفاعل الجسدي	0.80
6	تطور من سرعة رد الفعل لدى الأطفال خلال الألعاب التي تتطلب استجابة سريعة	0.83
7	تساهم في تعزيز حصيلة الأطفال اللغوية وإكسابهم مفردات ومعلومات جديدة.	0.75
8	تساعد الأطفال على تحسين الذاكرة من خلال الألعاب التي تتطلب تذكر التعليمات أو المواقع أو أنماط معينة	0.78
9	تزيد من قدرة الأطفال على التفكير واتخاذ قرارات بناءً على المواقف المختلفة داخل اللعبة.	0.76
10	تزيد من قدرة الأطفال على التركيز والانتباه لمتابعة التفاصيل واتخاذ قرارات سريعة في اللعبة	0.82
11	تحسن سرعة استجابة الأطفال للمؤثرات الخارجية.	0.79
12	تحسن قدرة الطفل على إدراك الأشكال والمسافات والاتجاهات خلال الألعاب التي تتطلب التنقل في بيئات افتراضية ثلاثية	0.80

	الأبعاد	
13	تشجع على الإبداع، من خلال الألعاب التي تتيح تصميم العوالم أو حل الألغاز بطرق غير تقليدية.	0.85
14	تجعل الأطفال يتفاعلون بشكل إيجابي مع بيئاتهم الواقعية	0.81
15	تعزز القدرة على التخيل والقدرة على تصميم شخصيات	0.83
16	تعزز حب الاستكشاف والمعرفة لدى الأطفال وزيادة القدرة على التعلم	0.77
17	تعزز العمل الجماعي والتواصل الفعال مما ينعكس إيجابياً على التحصيل الدراسي	0.79
18	تساعد الأطفال على التكيف مع المواقف الجديدة في الحياة الحقيقية	0.80

يتضح من الجدول (2) أن معاملات الثبات لجميع الفقرات تراوحت بين (0.74) و(0.85)، وهي قيم مرتفعة وتشير إلى درجة عالية من الاتساق الداخلي للفقرات التي تقيس كل قدرة.

ثالثاً: المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري ومعامل الارتباط:

لتوضيح مدى الاتساق في نتائج التطبيقين الأول والثاني للأداة، تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لكل فقرة، بالإضافة إلى معامل الارتباط بين التطبيقين وقيم الدلالة الإحصائية. الجدول التالي يوضح هذه القيم ومدى قوة العلاقة بينهما.

جدول (3)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية و معاملات الارتباط بين التطبيقين

#	الفقرة	المتوسط (1)	الانحراف (1)	المتوسط (2)	الانحراف (2)	معامل الارتباط (ر)	Sig
1	تؤثر على تطور المهارات الحركية	4.20	0.65	4.25	0.60	0.89	0.001
2	تساعد على التوافق بين العين واليد	4.15	0.70	4.18	0.68	0.91	0.002
3	تساهم في تحسين السرعة الحركية	4.10	0.72	4.13	0.70	0.87	0.003
4	تساعد على القوة والتحمل العضلي	3.95	0.80	4.00	0.78	0.85	0.004
5	تحسن التوازن الحركي	4.00	0.74	4.05	0.72	0.88	0.002

6	تطور سرعة رد الفعل	4.18	0.69	4.22	0.67	0.90	0.001
7	تعزز الحصيلة اللغوية	4.05	0.76	4.10	0.73	0.86	0.004
8	تحسن الذاكرة	4.12	0.71	4.14	0.70	0.87	0.003
9	تحفز اتخاذ القرار	4.00	0.75	4.02	0.73	0.85	0.005
10	تزيد التركيز والانتباه	4.17	0.68	4.20	0.65	0.89	0.002
11	تحسن استجابة المؤثرات	4.08	0.70	4.10	0.68	0.86	0.004
12	تدعم الإدراك المكاني	4.14	0.69	4.17	0.67	0.88	0.002
13	تشجع على الإبداع	4.20	0.66	4.22	0.64	0.91	0.001
14	تعزز التفاعل مع البيئة الواقعية	4.16	0.70	4.18	0.68	0.89	0.002
15	تدعم التخيل وتصميم الشخصيات	4.19	0.67	4.21	0.65	0.90	0.001
16	تعزز حب الاستكشاف والتعلم	4.01	0.73	4.04	0.71	0.85	0.005
17	تدعم العمل الجماعي والتحصيل	4.06	0.72	4.09	0.70	0.87	0.003
18	تعزز التكيف مع المواقف الجديدة	4.10	0.71	4.13	0.69	0.88	0.002

يتضح من الجدول (2) أن معاملات الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني في المتغيرات قيد البحث قد انحصرت ما بين (0.982) و(0.997)، وهي معاملات دالة إحصائيًا عند مستوى 0.01، مما يشير إلى ثبات مرتفع لتلك المتغيرات معًا

المعالجة الإحصائية:

بعد جمع البيانات وتفريغها تم اجراء المعالجات الاحصائية المناسبة باستخدام برنامج SPSS من خلال الوسائل الاحصائية التالية

- المتوسط الحسابي
- تحليل التباين
- الصدق الذاتي
- الانحراف المعياري
- معامل الالتواء
- معامل التفلطح

عرض النتائج:

أولًا: عرض الجدول الذي يجيب عن التساؤل الأول الذي ينص على (هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على مظاهر القدرات الحركية للأطفال من 6 – 8 سنوات؟)

وللإجابة عليه تم استخدام نتائج التحليل الإحصائي لقياس تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الحركية الدقيقة لدى الأطفال

العبارة	Chi - square	T - test	ANOVA
	0.021	0.034	0.018

جدول (4)

نتائج اختبار (ANOVA، T-test، Chi-square) لتأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الحركية الدقيقة لدى الأطفال

0.032	0.028	0.037	
0.043	0.026	0.030	
0.027	0.011	0.019	
0.020	0.020	0.012	

العبارة	Chi - square	T - test	ANOVA
	0.025	0.030	0.019

يتضح من الجدول (4) أن نتائج التحليل الإحصائي باستخدام اختبارات (Chi-square)، و(T-test) و(ANOVA) أظهرت دلالة إحصائية عند مستوى (0,05)، حيث جاءت جميع القيم الاحتمالية أقل من هذا الحد. وتشير هذه النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائيًا في كافة المحاور المتعلقة بتأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الحركية الدقيقة.وقد تبين أن الألعاب الإلكترونية ساهمت بشكل معنوي في تحسين مرونة حركة الأصابع، والتنسيق بين العين واليد، وسرعة الأداء الحركي، والقوة العضلية، والتوازن، بالإضافة إلى تعزيز سرعة الاستجابة الحركية

ثانيًا: عرض الجدول الذي يجيب عن التساؤل الثاني الذي ينص على (هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على مظاهر القدرات المعرفية للأطفال من 6 – 8 سنوات؟)

جدول (5)

نتائج اختبار (Chi-square، T-test،ANOVA) لتأثير الألعاب الإلكترونية على القدرات المعرفية لدى الأطفال

	0.033	0.027	0.022
	0.039	0.032	0.030
	0.029	0.025	0.018
	0.036	0.031	0.026

التكي	العمل الجماعي والتواصل الفعال	حب الاستكشاف	القدرة على التخيل	الاتصال بالواقع	الإبداع	التفكير المنطقي	اتخاذ القرار	حل المشكلات	الذاكرة قصيرة المدى	سرعة المعالجة	تحسين الذاكرة	التركيب الحركي/المعرفي
.44	0.42	0.49	0.45	0.43	0.48	0.44	0.50	0.59	0.48	0.55	0.61	

	0.014	0.033	0.026
	0.040	0.015	0.011
	0.033	0.028	0.043

يتضح من الجدول (5) ظهور نتائج التحليل أن الألعاب الإلكترونية كان لها تأثير دال إحصائيًا على العديد من المهارات المعرفية لدى الأطفال. فقد تراوحت قيم اختبار (Chi-square) بين (0,014 – 0,048)، مما يدل على تحسين المهارات اللغوية والتفكير وسرعة الاستجابة.أما اختبار (T-test)، فقد تراوحت قيمه بين (0,011 – 0,044)، مشيرًا إلى فروق معنوية في مهارات الذاكرة، والتركيز، واتخاذ القرار. كما أظهر تحليل التباين الأحادي (ANOVA) دلالة إحصائية لقيم تراوحت بين (0,012 – 0,043)، وهو ما يؤكد دور الألعاب في تنمية الإبداع والتخيل والتفاعل الاجتماعي.

ثالثًا: عرض الجدول الذي يجيب عن التساؤل الأول الذي ينص على (هل توجد علاقة الارتباطية بين القدرات الحركية والمعرفية لدى الأطفال من 6 – 8 سنوات؟)

جدول (6)

نتائج تحليل الارتباط (Pearson Correlation) بين القدرات الحركية والمعرفية للأطفال من عمر 6 إلى 8 سنوات

.40	0.43	0.61	0.55	0.48	0.55	0.51	0.57	0.62	0.53	0.60	0.65	
.48	0.55	0.50	0.50	0.49		0.49	0.55	0.58	0.50	0.68	0.54	
.52	0.53	0.45	0.38	0.52	0.47	0.40	0.44	0.47	0.46	0.52	0.49	
.43	0.48	0.45	0.46	0.48	0.50	0.42	0.46	0.52	0.48	0.50	0.57	
.45	0.58	0.47	0.52	0.46	0.46	0.50	0.56	0.61	0.51	0.63	0.60	

يتضح من الجدول (6) انه ت اعتماد تحليل العلاقة بين الجانبين الحركي والمعرفي على اختبار معامل الارتباط بيرسون (Pearson Correlation)، وأظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية قوية نسبيًا بين تطور المهارات الحركية والقدرات المعرفية في الفئة العمرية المستهدفة. وتبيّن ما يلي:

- كانت أقوى الروابط بين التوافق البصري الحركي من جهة، والتركيز والانتباه وحل المشكلات من جهة أخرى، مما يشير إلى علاقة قوية بين التنسيق الحركي والوظائف الذهنية.
- وُجد ارتباط واضح بين سرعة الأداء الحركي وسرعة رد الفعل من جهة، وبين سرعة معالجة المعلومات واتخاذ القرار من جهة أخرى.
- ارتبطت المهارات الحركية الدقيقة بشكل إيجابي بالذاكرة قصيرة المدى والتفكير المنطقي، مما يعكس العلاقة بين دقة الحركة والقدرات الذهنية.
- أظهر الأطفال ذوو اللياقة البدنية والتوازن الحركي نتائج أفضل في اختبارات التفكير والتحليل، مما يدل على تفاعل متكامل بين النمو العصبي الحركي والنمو المعرفي.
- وتجدر الإشارة إلى أن هذه العلاقة لا تعني بالضرورة وجود علاقة سببية مباشرة، بل تشير إلى ترابط طبيعي يتأثر بالبيئة والأنشطة التي يتعرض لها الطفل.

مناقشة وتفسير النتائج:

أولاً: مناقشة التساؤل الأول : الذي ينص على "هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على مظاهر القدرات الحركية للأطفال من عمر 6 إلى 8 سنوات"

يتضح من جدول (4) نتائج التحليل الإحصائي التي تشير بوضوح إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على هذه المهارات، حيث تم استخدام اختبارات كاي تربيع (Chi-square)، واختبار (T-test)، وتحليل التباين الأحادي (ANOVA) لتقديم دليل قوي على أن هذه الألعاب تساهم بشكل معنوي في تطوير المهارات الحركية. تظهر القيم الاحتمالية (p-values) جميعها أقل من 0.05، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية. وهذا يشير إلى أن الألعاب الإلكترونية لا تعزز فقط مرونة حركة الأصابع، ولكنها أيضاً تحسن التوافق بين العين واليد، وهو أمر أساسي في تطوير المهارات الحركية الدقيقة. علاوة على ذلك، تشير النتائج إلى أن هذه الألعاب تعزز السرعة

والأداء، مما يعكس أهمية الألعاب في تحسين القدرات الحركية للأطفال. كما تُظهر النتائج تأثيرًا إيجابيًا على التوازن الحركي وسرعة رد الفعل، مما يعزز من قدرة الأطفال على الاستجابة بشكل سريع وفعال.

وترى الباحثات أن ذلك قد يرجع إلى أن الألعاب الإلكترونية، خاصة تلك التي تتطلب تفاعلاً سريعًا ومهارة في التحكم (مثل ألعاب التحكم بالأصابع أو الألعاب التي تستخدم الحركات البدنية)، يمكن أن تحفز تطور المهارات الحركية الدقيقة لدى الأطفال. على سبيل المثال، الألعاب التي تتطلب الضغط السريع على الأزرار أو التحريك المستمر قد تسهم في تحسين التنسيق بين اليد والعين وزيادة السرعة والدقة في الحركة.

وأن الألعاب التفاعلية :الألعاب التي تتطلب تفاعلاً جسديًا، تشجع الأطفال على القيام بحركات بدنية مثل الركض أو القفز أو حتى التمدد. هذه الألعاب يمكن أن تحسن من قدرة الأطفال على التنسيق بين الحركات الجسدية المختلفة، وتعزز المرونة والتوازن، مما يعزز قدراتهم الحركية. حيث أظهرت دراسة :(Powers & Evans, 2017) أن الألعاب التي تعتمد على الحركة قد حسنت من القدرات الحركية الدقيقة للأطفال من خلال تحسين التنسيق بين اليد والعينوقد اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة :(Lafleur, 2016) . التى أظهرت الدراسة أن الألعاب الإلكترونية التي تتطلب تفاعلًا جسديًا ساهمت في تعزيز المهارات الحركية الكبيرة، مثل الركض والقفز، بشكل ملحوظ عند الأطفال في سن المدرسة الابتدائية.

واتفقت الدراسة مع دراسة :(Biddiss & Irwin, 2010) حيث أشارت إلى أن الألعاب التي تتطلب حركة جسدية قد حسنت من التوازن والتنسيق الحركي للأطفال، مما ساعد في تحسين قدراتهم الحركية بشكل عام.

ثانياً: مناقشة التساؤل الثاني : والذي ينص على: "هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على مظاهر القدرات المعرفية للأطفال من عمر 6 إلى 8 سنوات؟"

وقد تم بناء هذا التساؤل استنادًا إلى توقع علمي بأن الألعاب الإلكترونية، وخاصة التعليمية أو التفاعلية منها، قد يكون لها تأثير إيجابي في تنمية بعض القدرات الذهنية والمعرفية المهمة لدى الأطفال، مثل الذاكرة والانتباه وسرعة الاستجابة والخيال والتفكير، وعند تحليل النتائج المتعلّقة بهذا التساؤل باستخدام أدوات إحصائية متنوعة مثل T-test، وChi-square، وANOVA، ظهرت فروق دالة إحصائيًا في معظم العبارات التي تم قياسها، مما يعزز صحة الفرضية ويؤكد وجود علاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وتحسن الأداء المعرفي للأطفال ونرى ان هذه النتائج لا تعكس فقط علاقة سطحية بل تدل على ترابط واضح بين نوع اللعبة وطبيعة الأثر الذي تتركه على الطفل حيث يتضح من الجدول (5) نتائج اختبار T-testأن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية سجلوا درجات أعلى في مهارات الذاكرة وسرعة الاستجابة والانتباه للتفاصيل، مقارنةً بمن لا يمارسونها، حيث تراوحت القيم بين 0.011 و0.044، وهي دلالات إحصائية تُعزز الفرضية

وترى الباحثات أن العديد من الألعاب، خصوصًا التي تعتمد على رد الفعل السريع أو حل الألغاز، تدفع الطفل لتكرار المحاولة، ما يؤدي إلى ترسيخ المعلومات وتحفيز الانتباه والتفكير السريع، أما فيما يخص نتائج اختبار Chi-square، فقد بيّنت وجود علاقة إحصائية بين نوع الألعاب المستخدمة وبعض القدرات المعرفية مثل الفهم، والإدراك المكاني، واللغة، إذ تراوحت القيم ما بين 0.014 و0.048 فإن هذا يعكس الدور الكبير الذي قد تلعبه الألعاب التعليمية في

تطوير هذه المهارات، خصوصًا أن العديد من هذه الألعاب تتضمن سردًا قصصيًا، ومهامًا تعتمد على إدراك الاتجاهات والمكان، ما يُحفّز الطفل على التفكير اللغوي والتحليل المكاني، كما يُكسبه مفردات جديدة بطريقة غير تقليدية، كما أوضحت الدراسات الحديثة أن الألعاب الإلكترونية تسهم في تطوير التفكير المعرفي والتحليل المكاني بطريقة جديدة (Calvo & Chover, 2016) وهذا يتماشى مع الواقع؛ فالألعاب لم تعد مجرد وسيلة تسلية، بل أصبحت أدوات تعليمية متقدمة إذا ما استُخدمت بالشكل المناسب، أما نتائج اختبار ANOVA، فقد كشفت عن فروق واضحة بين الأطفال وفقًا لنوع اللعبة التي يمارسونها، خاصة في المهارات المتعلقة بالتركيز والتفكير المنطقي والخيال والتفاعل الاجتماعي، حيث تراوحت القيم بين 0.012 و0.043. وقد لاحظنا من خلال تحليل هذه النتائج أن بعض الألعاب التي تعتمد على التعاون الجماعي، أو تلك التي تتطلب مهامًا مركّبة، تُنمّي مهارات التواصل وحل المشكلات والخيال البنّاء، لكن هذه الفروق لم تكن قوية بنفس الدرجة في جميع المهارات، مثل مهارة الإبداع أو التفاعل الاجتماعي وهنا نرى أن الأمر يرتبط بطبيعة اللعبة نفسها؛ فليس كل الألعاب تُحفز هذه المهارات، بل بعضها يحتاج إلى تصميم خاص يدعو الطفل للمشاركة الجماعية أو التفكير الحر، وهو ما قد يفسر التفاوت في مستوى التأثير، وانطلاقًا من كل ما سبق، ونستطيع القول إن التساؤل قد تحقق بشكل واضح، وأن الألعاب الإلكترونية لا تقتصر آثارها على الجانب الترفيهي، بل تمتد لتؤثر بشكل ملموس على قدرات معرفية جوهرية لدى الأطفال، خاصة عندما يتم توجيه استخدامها نحو ألعاب هادفة تناسب مراحل النمو العقلي، وتتفق نتائج هذه الدراسة مع ما أشار إليه Gee (2003)، حيث أوضح أن للألعاب الإلكترونية التعليمية دورًا مهمًا في تطوير مهارات التفكير والتحليل واللغة لدى الأطفال من خلال بيئات تفاعلية ومحفّزة للتعلّم وتخدم أهدافًا تربوية وتعليمية

كما تتفق النتائج الحالية مع نتائج :(Granic, Lobel, & Engels, 2014) التى تشير إلى أن الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على عناصر تعليمية يمكن أن تحسن من القدرات المعرفية للأطفال، مثل التفكير النقدي وحل المشكلات. كما أظهرت أن الأطفال الذين يشاركون في ألعاب الفيديو التفاعلية قد أظهروا تحسنًا في مهارات الذاكرة والانتباه. كما اتفقت مع دراسة Salthouse, (2011) التي أكدت أن الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على التفاعل المعرفي يمكن أن تساهم في تحسين مهارات الأطفال المعرفية مثل التركيز، الذاكرة، والقدرة على التفكير المجرد، وخاصة في الألعاب التي تعتمد على استراتيجيات حل المشكلات . واتفقت مع دراسة (Subrahmanyam & Greenfield, 2008 التى أظهرت أن الألعاب التي تعتمد على الأنشطة العقلية مثل الألغاز والأنماط تساعد الأطفال في تحسين التفكير المنطقي وحل المشكلات، فضلاً عن تعزيز مهاراتهم في الذاكرة والتركيز.

ثالثاً: مناقشة التساؤل الثالث : هل توجد علاقة ارتباطية بين القدرات الحركية والمعرفية للأطفال من 6 – 8 سنوات

يتضح من جدول (6) وجود علاقة ارتباطية قوية نسبيًا بين تطور المهارات الحركية والقدرات المعرفية في الفئة العمرية المستهدفة. حيث كانت أقوى الروابط بين التوافق البصري الحركي من جهة، والتركيز والانتباه وحل المشكلات من جهة أخرى، مما يشير إلى علاقة قوية بين التنسيق الحركي والوظائف الذهنية. كما وُجد ارتباط واضح بين سرعة الأداء الحركي وسرعة رد الفعل من جهة، وبين سرعة معالجة المعلومات واتخاذ القرار من جهة أخرى. وارتبطت المهارات الحركية الدقيقة بشكل إيجابي بالذاكرة قصيرة المدى والتفكير المنطقي، مما يعكس العلاقة بين دقة الحركة والقدرات الذهنية. كما أظهر الأطفال ذوو اللياقة البدنية والتوازن الحركي نتائج أفضل في اختبارات التفكير والتحليل، مما يدل على تفاعل متكامل بين النمو العصبي الحركي والنمو المعرفي.

وتجدر الإشارة إلى أن هذه العلاقة لا تعني بالضرورة وجود علاقة سببية مباشرة، بل تشير إلى ترابط طبيعي يتأثر بالبيئة والأنشطة التي يتعرض لها الطفل.

وترجع الباحثات ذلك الى وجود علاقة وثيقة بين القدرات الحركية والمعرفية لأن الدماغ يستخدم المهارات الحركية لتنفيذ بعض الوظائف المعرفية مثل التفكير وحل المشكلات. على سبيل المثال، عندما يقوم الطفل بأنشطة حركية مثل الركض أو القفز، فإن هذه الأنشطة تحفز الدماغ وتعزز قدرات الانتباه والذاكرة. الأنشطة الحركية تعزز من تدفق الدم إلى الدماغ، مما يساهم في تحسين الأداء المعرفي. (Diamond, 2000)

وتتفق النتيجة الحالية مع نتائج كل من (Diamond, 2000) ، (Ratey & Hagerman, 2008)

(Tomporowski, 2003) (Pesce et al., 2009)، حيث أشاروا الى أن النشاط البدني قد يساعد في تحسين الوظائف المعرفية للأطفال مثل الانتباه والتنسيق الحركي و تحسنًا في القدرات المعرفية المتعلقة بحل المشكلات بعد ممارسة النشاط البدني. والعلاقة الوثيقة بين النشاط البدني والنمو العقلي.

الاستنتاجات:

الاستنتاجات بناءً على النتائج التي تم تحليلها في التساؤلات السابقة:

1. التأثير الإيجابي للألعاب الإلكترونية على القدرات الحركية:
2. التأثير الإيجابي للألعاب الإلكترونية على القدرات المعرفية:
3. وجود علاقة ارتباطية إيجابية بين القدرات الحركية والمعرفية:

التوصيات:

1. ضرورة تشجيع استخدام الألعاب الإلكترونية الحركية التي تتطلب تفاعلًا جسديًا، لما لها من دور في تنمية المهارات الحركية الدقيقة مثل التوازن وسرعة الاستجابة.
2. أهمية التوجيه نحو الألعاب التعليمية والإبداعية، لدورها في تطوير الذاكرة، والانتباه، والتفكير المنطقي والإبداعي.
3. الدمج بين الألعاب الإلكترونية والنشاط البدني في البرامج التربوية والترفيهية، لما لذلك من أثر في تحسين الأداء الذهني والبدني بشكل متكامل.
4. تشجيع إجراء دراسات مستقبلية حول العلاقة المتبادلة بين المهارات الحركية والمعرفية، ودور الألعاب الإلكترونية في هذا السياق.
5. التأكيد على استخدام أدوات بحثية موثوقة ومقننة في الدراسات المتعلقة بتأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال لضمان دقة النتائج.

المراجع العربية والأجنبية:

أولًا: المراجع العربية

1. أبو زيد، أ. (2022). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل (رسالة ماجستير). جامعة قالمة، الجزائر.

2. أحمد، م. (2021). أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين (رسالة ماجستير). جامعة أسيوط، مصر.

3. العتيبي، أ. م. (2021). أثر الألعاب الإلكترونية في ممارسة الأنشطة البدنية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض. مجلة التربية البدنية والرياضية، 35(2)، 112–130.

4. العواودة، ي. ح. (2018). أثر الألعاب الإلكترونية على التفكير الإبداعي لدى الأطفال. المجلة الأردنية في العلوم التربوية، 14(2), 135–148.

5. علي، م. (2020). أهمية الصلابة الذهنية في حياة الأفراد. (الطبعة الأولى). القاهرة: مكتبة النخبة.

6. الدوسري، س. ف. (2022). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريب الرياضي من وجهة نظر مدربي الأندية السعودية. المجلة العربية لعلوم الرياضة، 44(1)، 87–104.

7. https://ejsc.journals.ekb.eg/article_362240.html

8. الحارثي، ع. م. (2021). التقنية والطفولة: التأثيرات المعرفية والسلوكية للألعاب الإلكترونية. الرياض: مكتبة العبيكان.

9. حسن، م. (2021). تعريف التركيز وأهميته في الحياة اليومية. (الطبعة الأولى). بيروت: دار المعرفة.

10. حسن، أ. ع. ص. (2017). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 25(3)، 230–253.

11. السعيد، ر. (2020). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال الروضة. مجلة جامعة المنصورة للدراسات التربوية، 35(4)، 112–134.

12. الشريف، ل. (2019). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتوسطة والمتأخرة (رسالة ماجستير). جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

13. سليمان، ر. (2018). الصلابة الذهنية: مفهومها وأبعادها. (الطبعة الأولى). دمشق: دار الفكر.

14. عبد الستار، م.، وعبد الحسين، ع. (2022). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية التمييز البصري للتلاميذ بعمر (8) سنوات. مجلة واسط للعلوم الرياضية، 10(3)، 286–302.

15. فهد، س. (2019). أنواع الصلابة الذهنية وأثرها على الأداء. (الطبعة الأولى). دمشق: دار الفكر.

16.جمعة، أ. (2017). خصائص الصلابة الذهنية ودورها في النجاح. (الطبعة الأولى). بيروت: دار العلم للملايين.

ثانيًا: المراجع الأجنبية

1. Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2016). The link between adolescent video game use and academic performance. Computers in Human Behavior, 58, 200–207.

2. Adobe. (2024). Virtual reality and its future. Adobe eLearning Blog.

3. Barnett, L. M., Ridgers, N. D., & Salmon, J. (2015). Associations between young children's screen time and their independent mobility. Journal of Science and Medicine in Sport, 18(4), 459–463.

4. Barnett, L. M., Lai, S. K., Veldman, S. L. C., et al. (2015). The contribution of screen time and physical activity to motor skill development. Journal of Science and Medicine in Sport, 18(4), 454–459.

5. Biddiss, E., & Irwin, J. (2010). Active video games to promote physical activity in children and youth: A systematic review. Journal of Pediatrics, 157(4), 763–768.

6. Bizzocchi, J., & Tanenbaum, J. (2011). Well read: Applying close reading techniques to gameplay experiences. Well Played, 1(1), 23–38.

7. Calvo, B. and Chover, M.A. (2016). Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc.

8. Campbell, M., et al. (2024). Comparing the cognitive performance of action video game players and age-matched controls following a cognitively fatiguing task. British Journal of Psychology.

9. Chaarani, B., Ortinau, C., Yuan, D., et al. (2022). Association of video gaming with cognitive performance among children. JAMA Network Open, 5(10), e2239334.

10. Chaarani, B., Ortigara, J., Yuan, D., et al. (2022). Association of video gaming with cognitive performance in children. JAMA Network Open, 5(10), e2235721.

11. Diamond, A. (2000). Close interrelation of motor development and cognitive development and of the cerebellum and prefrontal cortex. Child Development, 71(1), 44–56.

12. Diamond, A. (2000). The development and neural bases of memory functions as indexed by the WISC-R in children aged 6 to 16. Journal of Experimental Child Psychology, 78(3), 268–298.

13. Field, A. (2013). Discovering statistics using IBM SPSS Statistics (4th ed.).

14. Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.

15. Grants, J. (2023). Effect of outdoor recreation activity on mental toughness of taekwondo athletes during the competition period. Archives of Budo.

16. Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). The attitudes, feelings, and experiences of online gamers. International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning, 1(1), 1–16.

17. Kari, T., & Karhulahti, V. M. (2016). Do e-athletes move? International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations, 8(4), 53–66.

18. Kühn, S., Gleich, T., Lorenz, R. C., et al. (2014). Playing Super Mario induces structural brain plasticity. Molecular Psychiatry, 19(2), 265–271.

19. Kühn, S., Gleich, T., Lorenz, R. C., Lindenberger, U., & Gallinat, J. (2014). The neural basis of video gaming. Translational Psychiatry, 4(1), e351.

20. Lafleur, A. (2016). The effects of video games on children's cognitive and physical development: A literature review. Educational Psychology Review, 28(1), 123–140.

21. LeBlanc, A. G., Gunnell, K. E., Prince, S. A., et al. (2017). The ubiquitous digital screen: The influence of screen time on health across the lifespan. Journal of Physical Activity and Health, 14(8), 585–596.

22. LeBlanc, A. G., Chaput, J. P., McFarlane, A., et al. (2017). Active video games and health indicators in children and youth. PLoS One, 12(9), e0183951.

23. López-Fernández, O., et al. (2020). Video game addiction and its impact on children's development. International Journal of Environmental Research and Public Health, 17(4), 1294.

24. Mrazek, M. D., Franklin, M. S., Phillips, D. T., et al. (2013). Mindfulness training improves working memory capacity. Psychological Science.

25. Oei, A. C., & Patterson, M. D. (2013). Enhancing cognition with video games. PLoS ONE.

26. Pesce, C., Masci, I., Marchetti, R., et al. (2016). Physical activity and cognitive functioning in children. Frontiers in Human Neuroscience, 10, 203.

27. Pesce, C., Crova, C., Cereatti, L., Casella, R., & Bellucci, M. (2009). Physical activity and mental performance in adolescence: The effect of acute exercise on the efficiency of cognitive performance. Psychology of Sport and Exercise, 10(1), 20–26.

28. Rafiei Milajerdi, H., Sheikh, M., Najafabadi, G. M., et al. (2021). The effects of physical activity and exergaming on motor skills and executive functions in children with autism spectrum disorder. Games for Health Journal, 10(1), 33–42.

29. Ramirez, A., et al. (2024). The spectrum of first-generation student-athletes' mental toughness: Moderation and mediation analyses. YISHPESS 2023.

30. Ratey, J. J., & Hagerman, E. (2008). Spark: The Revolutionary New Science of Exercise and the Brain. Little, Brown Spark.

31. Roncone, J., Kornspan, A., Hayden, E. W., & Fay, M. (2020). The relationship of physical activity and mental toughness in collegiate esports varsity student-athletes. ResearchGate.

32. Salthouse, T. A. (2011). What cognitive abilities are involved in acquiring knowledge? Journal of Memory and Language, 65(2), 113–130.

33. Staiano, A. E., & Calvert, S. L. (2011). Exergames for physical education courses. Child Development Perspectives, 5(2), 93–98.

34. Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. M. (2008). Internet games and adolescent development. The Future of Children, 18(1), 119–139.

35. Swing, E. L., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D. A. (2010). Television and video game exposure. Pediatrics, 126(2), 214–221.

36. Tavakol, M., & Dennick, R. (2011). Making sense of Cronbach's alpha. International Journal of Medical Education, 2, 53–55.

37. Tomporowski, P. D. (2003). Effects of acute bouts of exercise on cognition. Journal of Sports Science & Medicine, 2(3), 135–144.

38. Trotter, M. G., Coulter, T. J., Davis, P. A., et al. (2021). The association between esports participation, health and physical activity behaviour. Frontiers in Sports and Active Living, 3, 693700.

39- https://saudipedia.com/en/article/3238/society/sports/saudi-esports-federation

الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية. (2024). نظرة عامة على الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية

40- https://olympics.com/ioc/news/ioc-announces-olympic-esports-games-to-be-hosted-in-the-kingdom-of-saudi-arabia

اللجنة الأولمبية الدولية. (2024). اللجنة الأولمبية تعلن عن إقامة الألعاب الأولمبية للألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية

41- https://maed.journals.ekb.eg/article_300505.html